

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumatera merupakan salah satu kepulauan besar yang ada di Indonesia yang setiap provinsinya memiliki berbagai macam karya sastra yang beragam, diantaranya adalah karya sastra cerita rakyat atau legenda. Cerita rakyat, atau legenda, merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun semenjak dahulu kala oleh masyarakat lokal Indonesia. Cerita rakyat, atau legenda, sendiri biasanya menceritakan tentang sejarah atau peristiwa di suatu tempat di zaman dahulu kala. Contoh dari cerita rakyat, atau legenda, adalah seperti Legenda Malin Kundang dari Sumatera Barat yang cukup populer, Legenda Danau Toba dari Sumatera utara, dan Legenda Pulau Kemaro dari Sumatera Selatan atau kota Palembang.

Menurut Komaruddin Hidayat dari Antara News (17/9/2015), beliau menilai bahwa apresiasi masyarakat pada karya sastra ternilai rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya pengajaran tentang karya sastra di lembaga pendidikan. Walaupun begitu, kenyataannya ada cerita rakyat seperti Malin Kundang yang cukup diapresiasi oleh masyarakat Indonesia. Namun masih ada juga cerita rakyat yang masih kurang diapresiasi seperti Legenda Pulau Kemaro. Legenda Pulau Kemaro sendiri merupakan cerita asal usul Pulau Kemaro yang ada di Sungai Musi Kota Palembang. Legenda ini menceritakan kisah tragis yang terjadi di antara Putri Kerajaan Sriwijaya Siti Fatimah dan Putra Raja Tan Bun An.

Menurut survey Dwi Inggrit Euodia (2018) di kota Palembang, beliau menemukan bahwa dari 26 orang anak-anak berusia 7-9 tahun hanya 1 orang yang pernah hanya mendengar tentang Legenda Pulau Kemaro dan sisanya tidak mengetahui. Padahal pemerintah kota Palembang sengaja membuat destinasi wisata di Pulau Kemaro agar legenda tersebut tidak punah namun kenyataannya anak-anak sudah mulai tidak sadar akan kehadirannya. Melalui observasi tersebut, bisa disimpulkan bahwa masih ada cerita rakyat yang masih kurang diapresiasi oleh anak-anak dan kemungkinan remaja juga. Padahal Legenda Pulau Kemaro sendiri memiliki nilai-nilai pendidikan yang bisa dijadikan media pembelajaran untuk anak dan remaja.

Kisah Legenda Pulau Kemaro dimulai dengan menceritakan seorang saudagar dan Putra Raja Tionghoa bernama Tan Bun An yang datang ke Palembang untuk berdagang. Pada saat itu, Tan Bun An bertemu dengan putri raja Palembang bernama Siti Fatimah. Mereka berdua kemudian saling jatuh hati dan menjalin cinta. Siti Fatimah kemudian diajak oleh Tan Bun An untuk bertemu dengan orang tuanya Tan Bun An di daratan Tionghoa. Setelah beberapa waktu disana, Tan Bun An dan Siti Fatimah pamit untuk kembali ke Palembang dan

mereka juga dihadahi 7 (tujuh) buah guci yang berisi emas. Disaat perjalanan pulang di Sungai Musi, Tan Bun An dengan tidak sabar langsung membuka guci-guci yang berisi emas tersebut. Tan Bun An terkejut ketika membuka guci-guci tersebut ternyata isinya penuh dengan sayuran sawi asin. Tanpa berpikir panjang dia langsung membuang guci-guci tersebut ke Sungai Musi. Namun guci terakhir terjatuh dan pecah di dek kapal dan ternyata didalamnya terdapat emas. Tan Bun An dengan gegabah langsung terjun ke sungai untuk mengambil emas tersebut dan seorang pengawal kemudian juga ikut terjun untuk membantunya. Siti Fatimah akhirnya juga ikut terjun karena dua orang tersebut tidak kembali, dan sayangnya ketiga orang tersebut tidak ada yang kembali. Makam dari ketiga orang tersebut lah yang pada akhirnya dikenal sebagai Pulau Kemaro yang sering dikunjungi penduduk untuk mengenang ketiga orang tersebut.

Legenda Pulau Kemaro mengajarkan kita untuk tidak terburu-buru membuat kesimpulan dan perlu ketelitian didalamnya. Bahwa kita sebagai manusia perlu sabar dalam bertindak. Tragedi yang terjadi bisa dihindari jika Tan Bu An tidak langsung membuat kesimpulan dan bersabar untuk mengecek isi gucinya dengan teliti. Tragedi juga memburuk akibat Tan Bun An yang dengan gegabah terjun ke sungai untuk mengambil guci-guci tersebut tanpa memikirkan resiko dari tindakannya. Alhasil tiga orang menjadi korban karena tindakannya. Nilai pendidikan di dalam Legenda Pulau kemaro inilah yang bisa dijadikan untuk media pembelajaran bagi anak dan remaja.

Adaptasi menurut Hutcheon (melalui Agustina, 2015) adalah metode penulisan ulang cerita yang sama tetapi dengan sudut pandang yang berbeda. Adaptasi cerita dari cerita rakyat sendiri bukanlah hal yang asing lagi. Oleh karena itu lah pengadaptasian Legenda Pulau Kemaro merupakan hal yang dapat dilakukan dan diharapkan bisa lebih mengangkat pesan moral yang ingin dijadikan sebagai media pembelajaran. Ada pula beberapa bagian dari Legenda Pulau Kemaro yang bisa diubah dalam pengadaptasiannya. Seperti mengurangi bagian percintaan antara Tan Bun An dengan Siti Fatimah dan lebih fokus pada pesan moral yang ingin disampaikan sebagai media pembelajarannya.

Mengutip perkataan dari seorang komikus Indonesia Faza Meonk atau Faza Ibnu di Detik Finance (25/6/2015) beliau mengatakan bahwa konten komik Indonesia harusnya bisa lebih menarik karena budaya Indonesia ini banyak sekali yang bisa menjadi hal yang menarik. Melalui inilah kenapa penulis memutuskan untuk memilih komik sebagai media pembelajarannya. Penulis berharap bisa mengadaptasi Legenda Pulau Kemaro menjadi konten komik yang menarik dan juga bisa menjadi media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak dan remaja di Indonesia.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis menemukan permasalahan yang ada di perancangan ini sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Legenda Pulau Kemaro kurang diapresiasi dan dikenal oleh anak dan remaja Indonesia sendiri.
2. Kurangnya pemanfaatan nilai pendidikan di Legenda Pulau Kemaro untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak dan remaja.
3. Kurang menariknya konten komik Indonesia karena kurang memanfaatkan budaya Indonesia.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara agar Legenda Pulau Kemaro menjadi lebih diapresiasi dan dikenal oleh anak dan remaja Indonesia?
2. Bagaimana cara mengadaptasi nilai pendidikan di Legenda Pulau Kemaro untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak dan remaja?
3. Bagaimana cara mengadaptasi Legenda Pulau Kemaro agar menjadi konten komik yang menarik?

1.3 Ruang Lingkup

Perancangan Komik Adaptasi Legenda Pulau Kemaro untuk Digunakan sebagai Media Pembelajaran memiliki target usia audiens anak anak dan remaja. Sedangkan target geografis audiens primer adalah kota Palembang dan target audiens sekundernya adalah daerah perkotaan besar di luar Palembang seperti Jakarta, Bandung, dan lain nya.

1.4 Tujuan Perancangan

Berikut adalah tujuan dari Perancangan Komik Adaptasi Legenda Pulau Kemaro untuk Digunakan sebagai Media Pembelajaran :

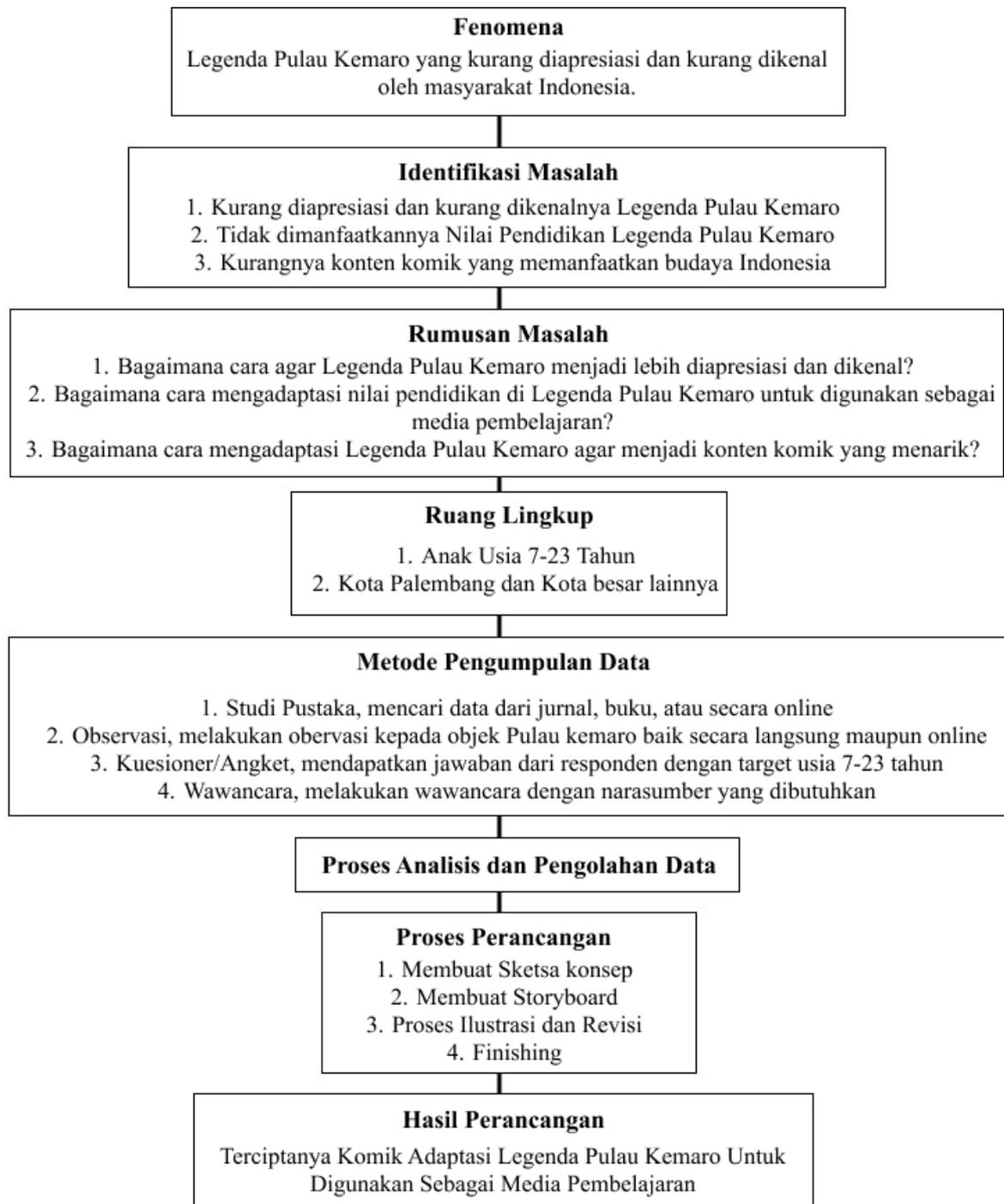
1. Untuk mengadaptasi Legenda Pulau Kemaro menjadi media yang bisa mengenalkan Legenda Pulau Kemaro dan diapresiasi anak dan remaja.
2. Untuk merancang Komik Adaptasi Legenda Pulau Kemaro yang bisa menjadi konten yang menarik dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak dan remaja.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah Metode pengumpulan data yang akan diterapkan di perancangan:

1. Studi Pustaka, yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan teori-teori yang ada pada buku, jurnal, karya tulis ilmiah, skripsi, artikel online dan berbagai referensi lainnya yang relevan dan mendukung perancangan.
2. Observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek-objek yang berkaitan dengan Pulau Kemaro. Selain itu juga observasi terhadap data yang berkaitan dengan untuk perancangan seperti data karya sejenis dan lain sebagainya.
3. Kuesioner, yaitu metode pengumpulan data dengan cara memberikan sebuah kuesioner ke responden untuk diminta pendapat dan jawabannya. Target utama sasaran metode pengumpulan data ini adalah anak-anak dan remaja dengan jangkauan usia 7-23 tahun sesuai yang ditentukan penulis.
4. Wawancara, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab wawancara kepada narasumber yang diperlukan sesuai dengan perancangan. Narasumber yang akan dipilih adalah Bapak Muhammad Iskandar Dosen Fakultas Industri Kreatif bidang *Media & Craftsmanship* Telkom University dan Esti Siwi (Komikus Dedes di *webtoon*).

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan membahas singkat tentang latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, dan kerangka perancangan.

1.7.2 BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bagian ini akan membahas dan mengkaji teori-teori dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, buku, dan artikel yang akan menjadi relevan untuk perancangan ini.

1.7.3 BAB III DATA & ANALISIS MASALAH

Pada bagian ini akan berisikan hasil seluruh data yang telah dikumpul melalui metode pengumpulan data yang telah ditentukan dan juga hasil pengolahan analisis dari data-data tersebut.

1.7.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisikan dengan konsep dan hasil dari perancangan yang akan dilakukan.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan dengan kesimpulan dan saran pada waktu sidang